

**EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN KARTU *UNO* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN PEMAKAIAN
POLA KALIMAT DASAR BAHASA JEPANG
(Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Siswa Kelas X SMAN 5 Bandung)**

Yudhistira Rukmananda
1307193

ABSTRAK

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang sulit dipelajari oleh siswa, salah satu penyebabnya adalah siswa kesulitan dalam memahami, mengingat dan menggunakan struktur pola kalimatnya. Oleh karena itu, diperlukannya teknik penguatan yang efektif dan inovatif salah satunya adalah teknik permainan kartu *UNO*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan teknik permainan kartu *UNO* dapat meningkatkan pemahaman dan pemakaian pola kalimat dasar bahasa Jepang pada kelas X SMAN 5 Bandung. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen murni dengan desain penelitian *Pretest Posttest Control Group Design*. Hasil penelitian yang didapat adalah bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen = 4,51, sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol = 7,9. Nilai t-hitung yang diperoleh dari *pretest* = -10,9462 dan nilai t-tabel untuk db 51 = 2,0066 pada taraf signifikansi 5% dan 2,6737 pada taraf signifikansi 1%. Karena nilai t-hitung (-10,9462) < nilai t-tabel (2,0076 {5%} dan 2,6757 {1%}), maka H_k ditolak dan H_0 diterima. Kemudian nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen = 8,33, sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol = 7,59. Nilai t-hitung yang diperoleh dari *posttest* 2,6867, sedangkan nilai t-tabel untuk db 51 = 2,0066 pada taraf signifikansi 5% dan 2,6737 pada taraf signifikansi 1%. Karena nilai t-hitung (2,6878) > nilai t-tabel (2,0076 {5%} dan 2,6757 {1%}), maka H_k diterima dan H_0 ditolak

Kata Kunci : Efektivitas, Teknik, Permainan Kartu *UNO*, Pemahaman dan Pemakaian, Pola kalimat dasar bahasa Jepang.

**EFFECTIVENESS OF UNO CARDS GAME TECHNIQUE FOR INCREASING
COMPREHENSION AND USAGE OF
BASIC JAPANESE SENTENCE PATTERN
(True Experiment Research toward First Grade Students of
SMAN 5 Bandung)**

Yudhistira Rukmananda
1307193

ABSTRACT

The Japanese language is a difficult language to be learned by students, that one of the cause are the students have a trouble in understanding, remembering and using the sentence pattern. Therefore, an innovative and effective drill technique is needed and that one of technique is UNO cards game technique. This research is purposed to know whether the UNO card games technique can increase comprehension and usage of basic Japanese sentence pattern in first grade students of SMA Negeri 5 Bandung. The research method that used in this research is a true experiment research with Pretest Posttest Control Group research design. The research result has been earned are the pretest score mean in experiment class = 4,51, whereas the mean score in control class = 7,9. T-count score that has been earned from pretest = -10,9462 and t-table score for df 51 = 2,0076 in signification degree 5% and 2,6757 in signification degree 1%. Because of the t-count score (-10,9462) < t-table score (2,0076 {5%} and 2,6757 {1%}), then H_k rejected and H_0 accepted. Afterward, the experiment class posttest score mean = 8,33 whereas the control class posttest score mean = 7,59. T-count score that has been earned from pretest = 2,6867 whereas t-table score for df 51 = 2,0076 in signification degree 5% and 2,6757 in signification degree 1%. Because of the t-count score (2,6878) > t-table score (2,0076 {5%} and 2,6757 {1%}), then H_k accepted and H_0 rejected.

Keywords: Effectiveness, Technique, UNO Cards Game, Increase comprehension and usage, basic Japanese sentence pattern.